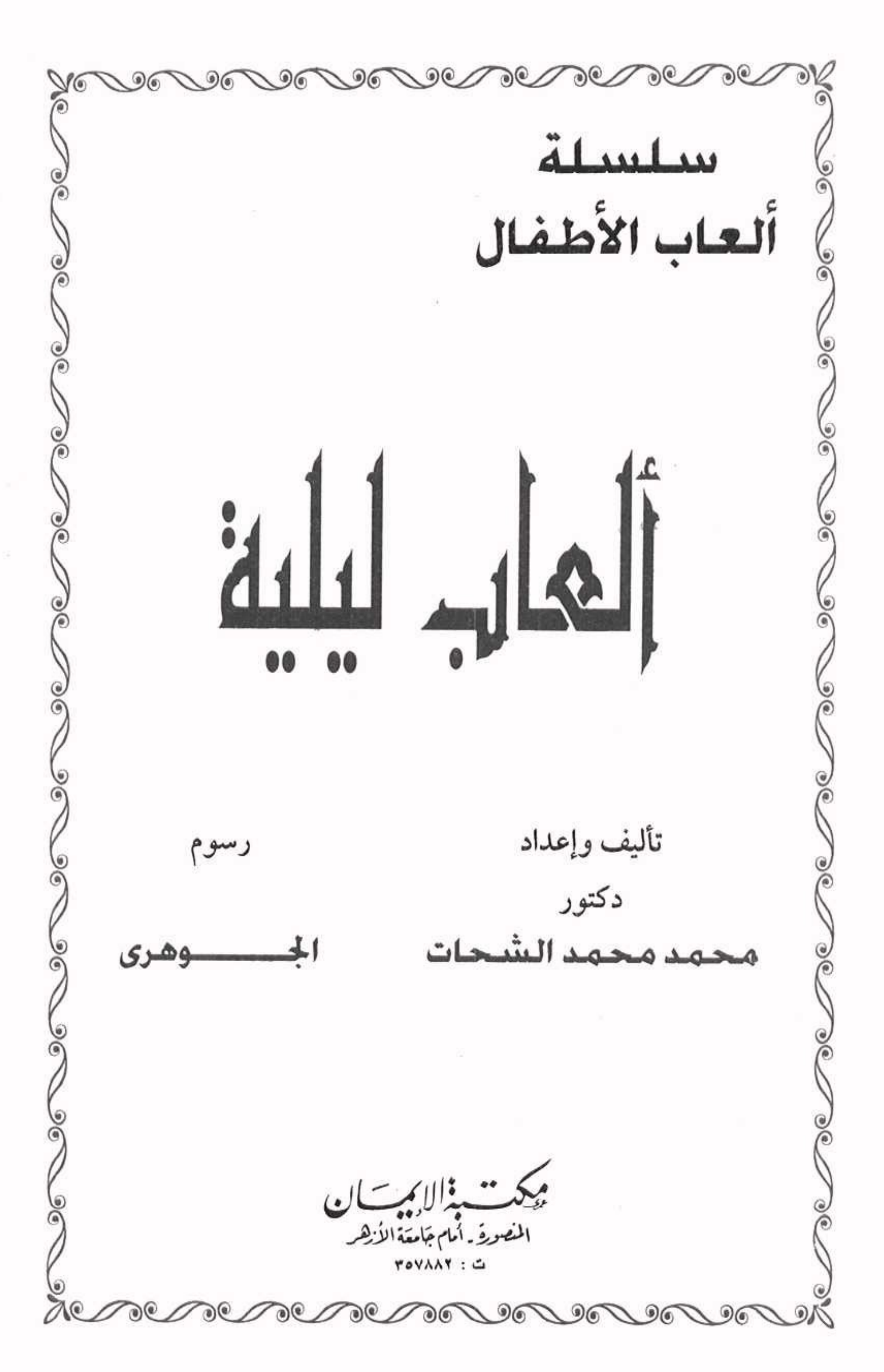


سلسلة
ألعاب الأطفال

ألعاب ليلية

تأليف وإعداد
دكتور
محمد محمد الشحات

رسوم
الجـــوهرى

مكتبة الإيمان
المنصورة - أمام جامعة الأزهر
ت : ٣٥٧٨٨٢

الاستيلاء على الفوانيس

* الأدوات المستخدمة:

عدد خمس فوانيس رمضان، قصاصات ورق ودبابيس

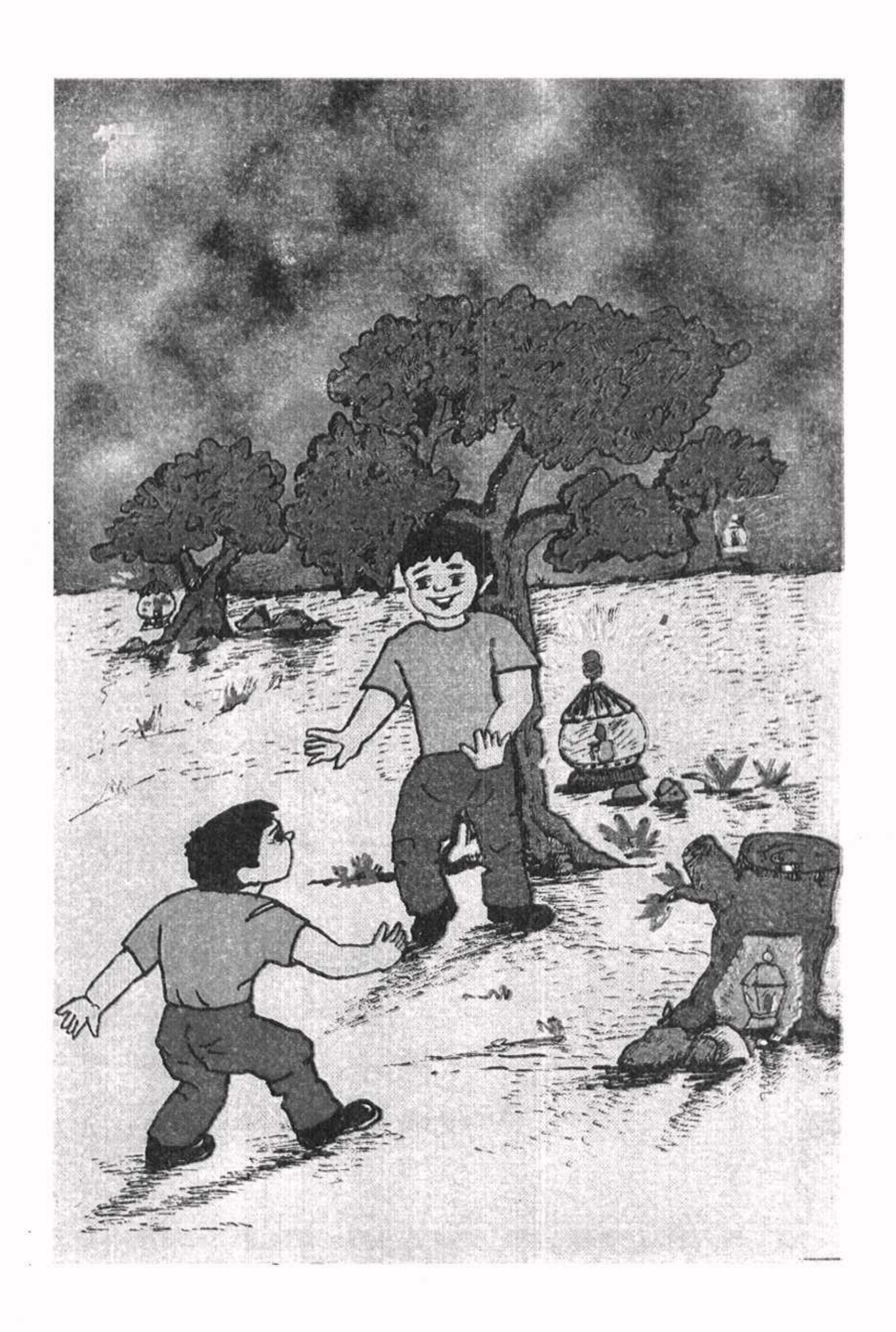
* طريقة الأداء:

ينقسم الأطفال إلى فريقين يرأس كل منهما طفلاً يشرف على سير اللعبة، ويعتبر أحد الفريقين مهاجماً والآخر مدافعاً ويكون مع الفريق المدافع فوانيسه الخمسة التى يحاول إخفائها ووضعها فى أماكن متفرقة من ساحة اللعب بحيث لا تقل المسافة بين الفانوس والآخر عشرة أمتار ويلاحظ أن تطفأ جميع الأنوار مع الإبقاء على الفوانيس الخمسة مضاءة وبعد أن ينتهى المدافع من إخفاء فوانيسه تعطى إشارة للفريق المهاجم للتقدم فيتقدم أفراد هذا الفريق ويلاحظ أن يضع كل فرد قصاصة من الورق مثبتة على ذراعه الأيمن ويحاول المهاجمون التسلل للاستيلاء على الفوانيس محافظين قصاصة الورق من أخذها عن طريق المدافع.

* تحديد الفائز:

إذا استطاع المهاجمون لمس الفوانيس قبل وصول المدافعين إليهم فازوا باللعب، مع مراعاة تغيير عمل الفريقين.

*****



مخيم الخصوم

❊ الأدوات المستخدمة:

أعلام صغيرة من لونين، حاملين، فانوس رمضان، مناديل بعدد الأطفال المشتركين.

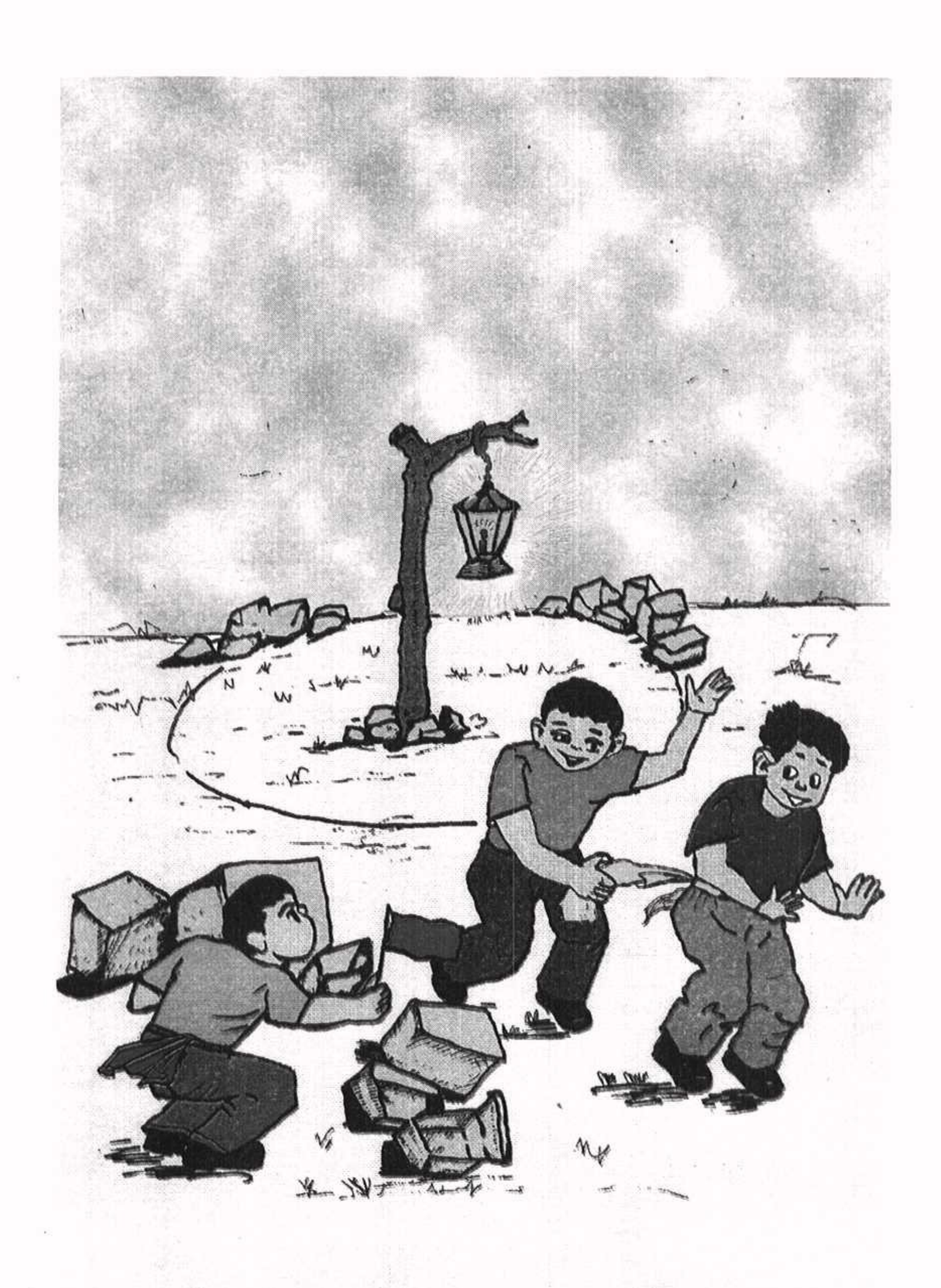
❊ طريقة الأداء:

يقسم الأطفال إلى فريقين ويختار كل فريق منهما منطقة تحتوى على مخابىء صناديق مثلاً) ويضع داخل دائرة وفى وسطها الحامل المعلق عليه الفانوس، كما يعلق كل طفل من الفريقين منديل فى الطرف الخلفى من حزامه بطريقة يسهل بها سحبة وعند إشارة البدء يأخذ كل طفل علماً بلون فريقه ويتسلل إلى الدائرة الموجودة المنطقة الخصم حيث يحاول أن يغرس هذا العلم فيها قبل أن يؤسر، ويؤسر الطفل إذا سحب المنديل المعلق فى حزامه من الخلف ويوقف اللعب بعد مدة عشرة دقائق وتحسب النقاط.

❊ تحديد الفائز:

يأخذ الأطفال ثلاث نقاط على كل علم تم غرسه فى منطقة الخصم. - تعطى نقطتان عن كل أسير تم أسره من الخصم والفريق الفائز هو الذى يحصل على أكثر عدد من النقاط.

❊❊❊❊❊



المشاعل

* الأدوات المستخدمة:

بطاريات صغيرة (كشاف جيب)

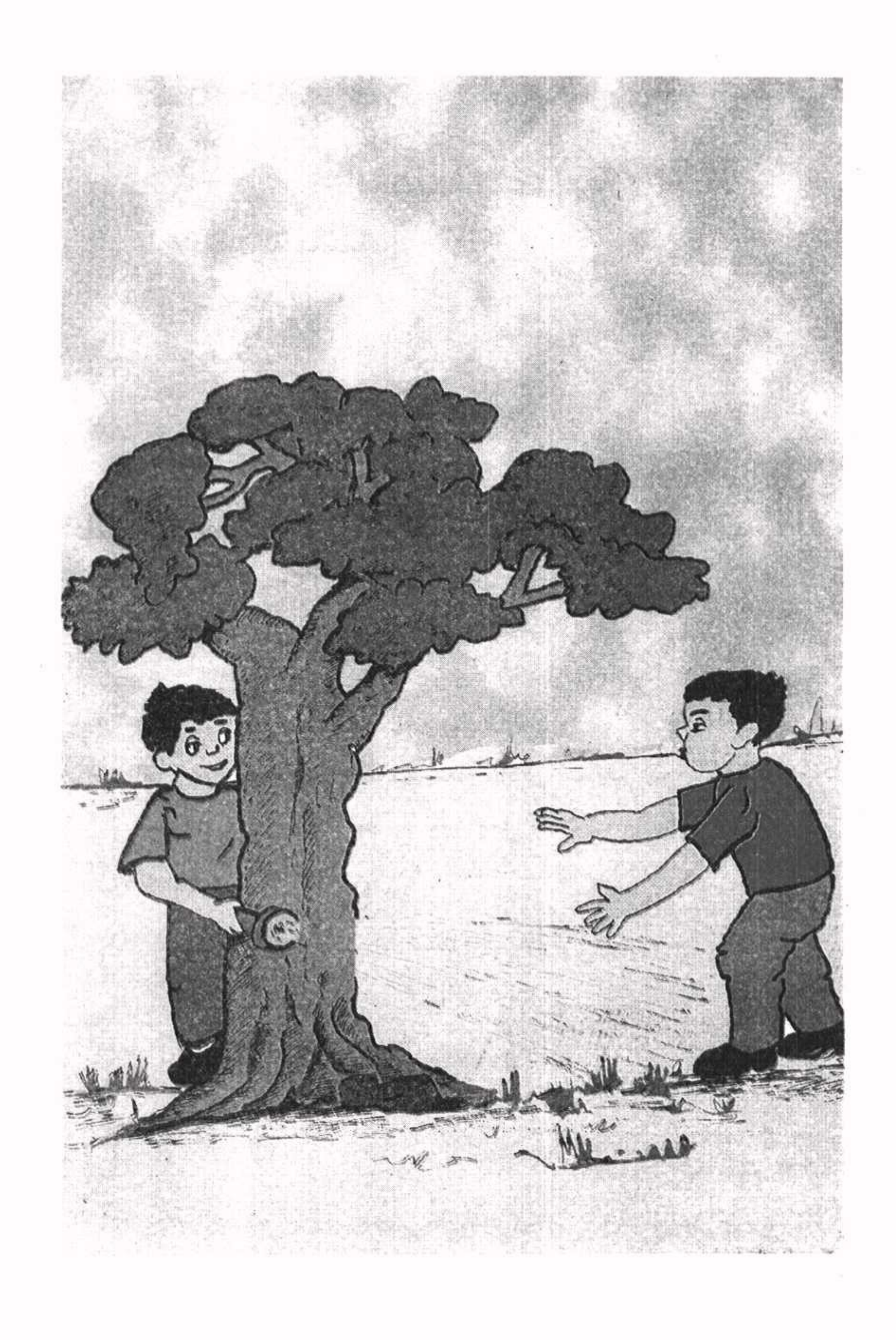
* طريقة الأداء:

يقسم الأطفال إلى فريقين ويكون مع كل طفل من أفراد الفريق الأول بطارية (كشاف جيب) وعند إشارة البدء ينتشر أفراد الفريق الأول فى منطقة اللعب ويحاول كل طفل أن يتخذ له مخبأ وبعد عشرة دقائق يبدأ أفراد الفريق الثانى فى البحث عن أفراد الفريق الأول مع ملاحظة أن كل طفل فى الفريق الأول معه البطارية الخاصه به ويشعلها كل دقيقتان ثم يطفئها وإذا شعر بأن مكانه مكشوف من حقة تغيير المكان مع تغيير عمل الفريقان.

* تحديد الفائز:

إذا أسر أفراد الفريق الثانى أفراد الفريق الأول الذين يحملون البطاريات قبل رجوعهم إلى المخيم فازوا باللعب، وإذا لم يعثر عليهم فى مدة عشرة دقائق تنتهى اللعبة بفوز فريق المشاعل.

*****



الفتك بالأعداء

❊ الأدوات المستخدمة:

لوحة من الورق لكل طفل تعلق على صدره عليها عدد مسلسل، علم.

❊ طريقة الأداء:

يقسم الأطفال إلى فريقين، فريق الدفاع وفريق الهجوم ويعلق كل طفل على صدره لوحة من الورق عليها العدد الذى يميزه، يحدد لفريق الدفاع ساحة فسيحة يوضع فى وسطها علم وعند إشارة البدء يتقدم فريق الهجوم نحو الساحة، ويحاذر كل منهم أن يُقرأ عدده، وعلى فريق الدفاع أن يراقب حركات العدو المهاجم بكل دقة محاولاً أن يأسر أكبر عدد ممكن من هؤلاء المهاجمين وذلك بقراءة الاعداد التى على صدورهم وكذلك يفعل الفريق المهاجم فهو يستطيع أن يقتل كل مدافع يقرأ رقمه مع تغيير عمل الفريقين.

❊ تحديد الفائز:

يفوز الفريق المهاجم إذا استطاع أن يستولى على العلم.

❊❊❊❊❊



إيقاد النار

* الأدوات المستخدمة:

فوانيس للسمر، شرائط بيضاء ودبابيس.

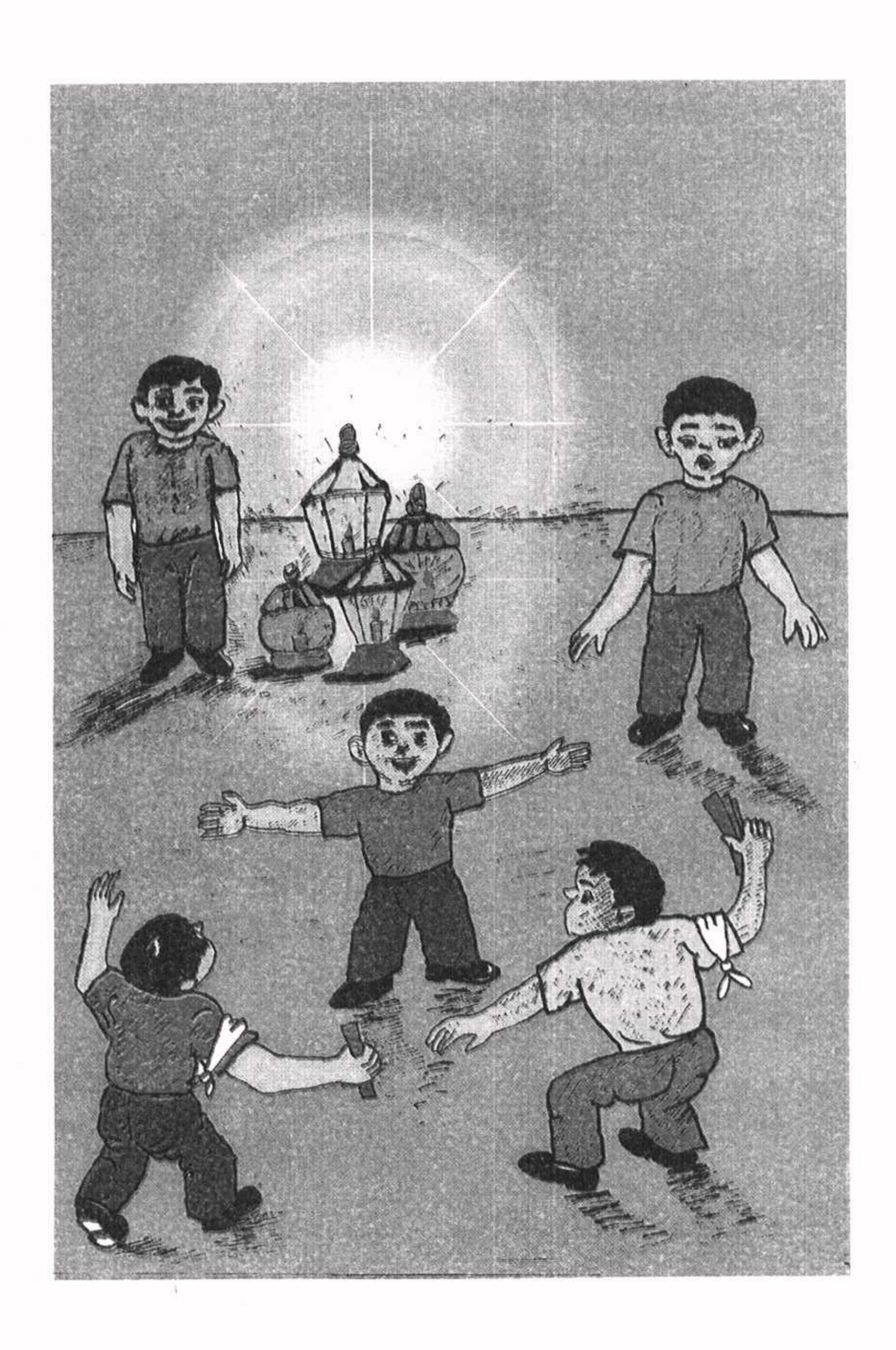
* طريقة الأداء:

يشترك فى هذه اللعبة ثلاث مجموعات من الأطفال ضد مجموعة واحدة، والمجموعة الأخيرة تحرس نار السمر (الفوانيس) ولا تسمح لأى فرد من أفراد المجموعات الأخرى بالاقتراب من هذه النار أما أفراد المجموعات الثلاثة الأخرى فيضع كل فرد منها شريطاً أبيض يثبته بدبوس حول ذراعه اليمنى ويمسك معه قطعة من الخشب الذى يغزى نار السمر ويقف أفراد المجموعة الحارسة للنار حولها فى دائرة تتناسب مع مساحة المكان وعندما تبدأ اللعبة يحاول أفراد المجموعات الثلاثة التسلل لإلقاء ما معهم من خشب فى نار السمر (استبدال النار بفوانيس) قبل أن يتمكن الحراس من نزع الشرائط مع تغيير عمل المجموعات.

* تحديد الفائز:

الفرقة الفائزة هى التى تحصل على نقط أكثر.

*****



جمع الكنز

* الأدوات المستخدمة:

عدد من الشرائط الملونه (أدوات بديلة) تلقى فى جهات متفرقة فى أرض اللعب.

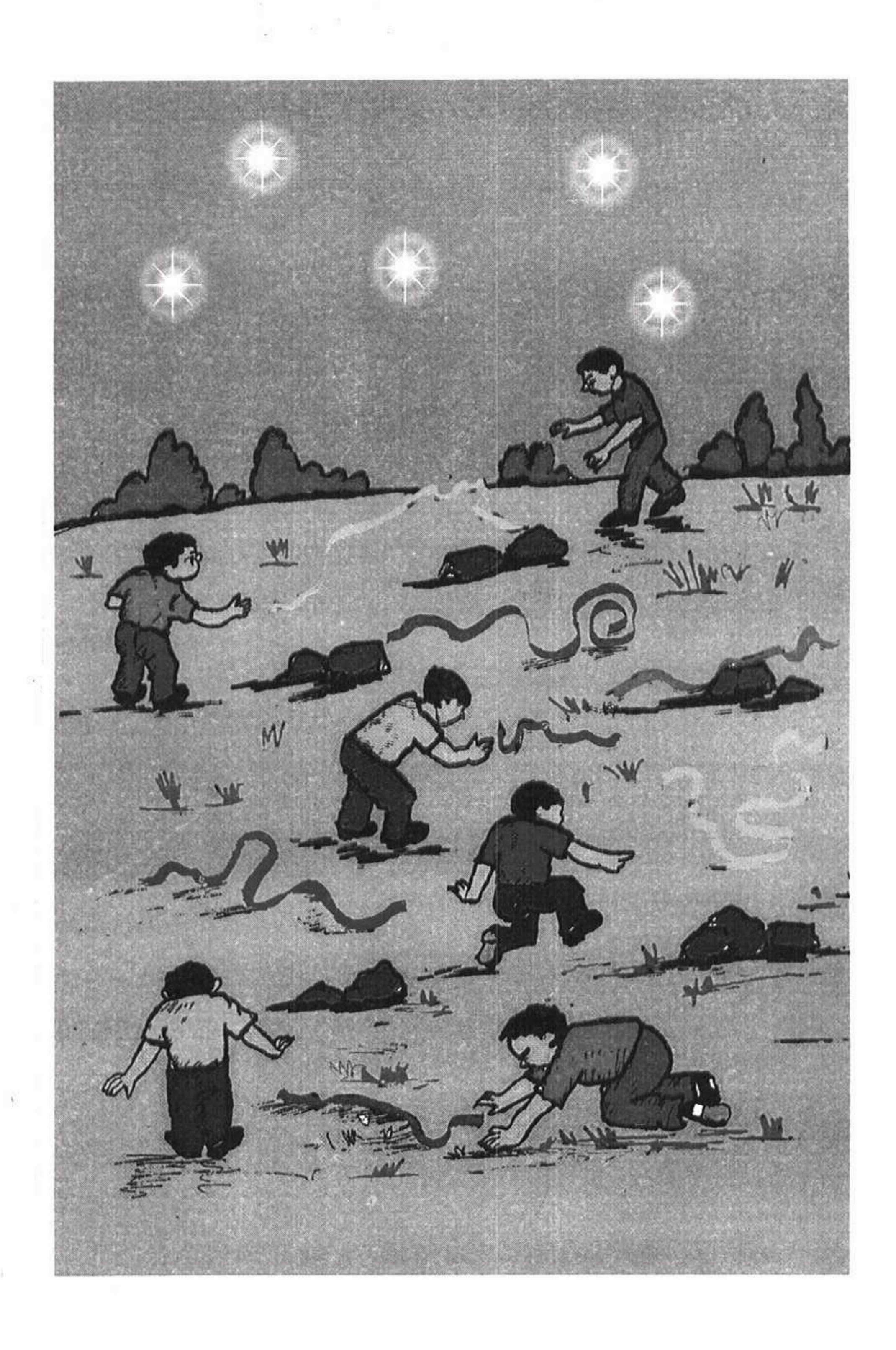
* طريقة الأداء:

تطفأ الأنوار وينتشر جميع الأطفال فى الأرض ويحاول كل طفل أن يلتقط أكبر عدد ممكن من الشرائط الملونة الملقاة فى جهات متفرقة فى أرض اللعب وعند نهاية الوقت المحدد تقدم كل مجموعة من الأطفال المكونة من عدد ٥ أطفال ما جمعت من الشرائط الملونة.

* تحديد الفائز:

المجموعة الفائزة هى التى تكون جمعت شرائط أكثر من غيرها وتكرر اللعبة عده مرات مع مراعاة زيادة عدد المناديل أو أدوات بديلة كعلب الكبريت الفارغة وتقليل زمن اللعب حتى يصعب عملية الجمع، وزيادة المجهود.

*****



قف عندك

❊ الأدوات المستخدمة:

بطارية (كشاف جيب)

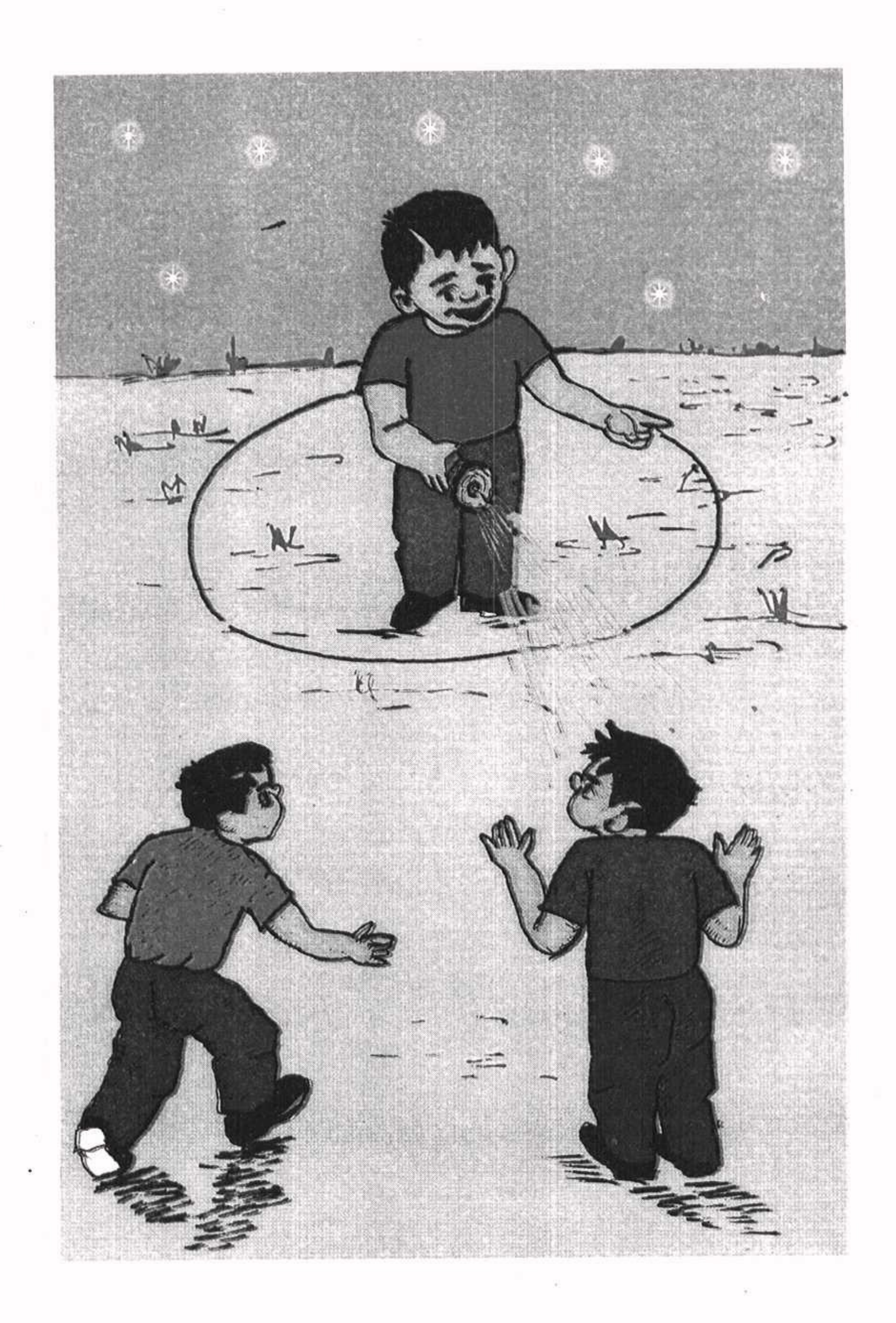
❊ طريقة الأداء:

يقف أحد الأطفال فى وسط دائرة محددة ومعه بطارية (كشاف جيب) ويطلب من أفراد إحدى المجموعات أن تتقدم نحوه محاذرة أن يرى أحدهم وهو يسير، وعندما تبدأ اللعبة يتقدم أفراد المجموعة ببطء من مسافة بعيدة ويضيء الطفل بطاريته بين كل لحظة وأخرى فإذا رأى أحد الأطفال متقدماً نحوة يقول له: قف عندك يا أحمد وعلى أحمد أن يخرج من اللعبة فى الحال وهكذا تسير اللعبة.

❊ تحديد الفائز:

إذا تمكن أحد من الوصول للدائرة التى بها الطفل الذى معه البطارية يكون فائزاً.

❊❊❊❊❊



رقم الإيداع بدار الكتب ٧٤٢٧ / ١٩٩٧

دار النصر للطباعة الإسلامية
٢ - شارع نشاطي شبرا القاهرة
الرقم البريدى ــ ١١٢٣١